



XBOX 360™

XBOX
LIVE®



A GUIDE TO MODERN COMBAT

- 最新コンバット マニュアル -

2020
EDITION



 dataDyne
YOUR LIFE | OUR HANDS



■ 安全情報

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏でてんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔のけいれん、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。

また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。

あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- テレビから離れて座る
- 画面の小さいテレビを使う
- 明るい部屋でゲームをする
- 疲れているときや眠いときはゲームをしない

そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 360™ 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

■ テレビの焼き付き現象について

プロジェクター（液晶方式を除く）やプラズマ テレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまふことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店か製造会社にお問い合わせください。

■ CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。尚、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト (<http://www.cero.gr.jp/>) をご覧ください。

許諾を得ずに、このソフトウェアの複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的の使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。

■ このゲームをセーブするためには、最低 100 KB の空き容量が必要です。



4



5



10



12



14



18



25



26



30

4 データダイナ社からの
メッセージ

5 はじめに

6 ミッション モード

7 装備とウェボンスロット

8 ゲーム画面

10 コントローラー

12 データ ファイル

14 基本アクション

18 ウェポン

26 ヴィークル

27 コンバット アリーナ

29 クイック マッチと
カスタム マッチ

30 デスマッチ

31 ダークオブス

32 カスタマイズ

33 クレジット

35 サポート情報

ようこそ！

まず初めに、我がデータダイナ社が誇る最新の
家庭版デスマッチ ゲームを手にした諸君の選択は、
誠に賢明な判断だと言わせてもらおう。

世の中には数多くの類似品が存在するが、これほどまでの人気を博した
伝説的な名作は、過去にも将来にも 2 つと存在し得ない。

そして、世界中の誰もが、この最先端テクノロジーを
気軽に利用できるようになったのも、他ならぬ我が
データダイナ社の功績なのだ。

この偉大なる恩恵に浴し、ついに本日、
諸君も居ながらにして世界中のトップ プレイヤーたちとの対戦が
可能となったわけだ。

世界のステージで戦うスリルと興奮を味わいながら、
日々勝利を積み重ねていけば、諸君もいつかは何百万人もの人々から
崇拜されるような名プレイヤーとして名を馳せるかもしれない。

近い将来、諸君の輝かしい戦歴の目撃者となることを
楽しみにしていよう。過酷な戦いを通じて大いなる英知を学び、
さらなる野望を抱くがいい。

チャレンジャー諸君よ、健闘を祈る！



- データダイナ社 CEO ツアンリー

はじめに

初めてゲームをプレイするときは、まずゲーマー プロフィールを作成し
よう。ゲーマー プロフィールには、ゲームの進行状況や、各種スコア、設定、
実績などの詳細が記録される。ミッション モードの進行状況は一定のポイン
トで自動的に保存され、達成した実績や設定の変更なども、そのつど自動的に
保存される。

ゲーマー プロフィールは、一度作成すれば 次回からはプレイ開始時に
自動的に読み込まれる。

メインメニュー

メイン メニューからは以下のモードを選択できる。

① MISSIONS

[SOLO MISSION] または [CO-OP MISSION] で、ストーリー形式の
ミッションにチャレンジ。

② COMBAT ARENA

分割画面、システム リンク、または Xbox Live® でマルチプレイヤー ゲー
ムに参加（詳細は、「コンバット アリーナ」のセクションを参照）。

③ OPTIONS

コントローラー設定、マルチプレイ用キャラクターの変更、ビジュアルお
よびオーディオ オプションの設定など。




ミッション モード

ミッション モードには、シングルプレイの [SOLO MISSION] と、プレイヤー 2 人による [CO-OP MISSION] とがある。[LEADERBOARDS] モードでは、Xbox Live 上のオンライン ランキング ゲームに参加し、世界中のプレイヤーとスコアを競うこともできる。

ソロ ミッションを始めるには

メイン メニューで [MISSIONS] を選択し、[MISSION MODE] 画面で [SOLO MISSION] を選択する。[MISSION SELECT] 画面でミッションを選択し（初めてプレイする場合は Mission 0 から）、続いて難易度を選択する。このとき、Mission 1 以降では、直前のミッションで選択した難易度か、またはそれより低い難易度のみ選択できる。

[MISSION BRIEFING]（ ボタンでスキップ可能）を確認したら、[MISSION SUMMARY] に進む。

ここからすぐにミッションを開始することもできるが、その前に [INVENTORY] 画面で、ウェポンやガジェットをカスタマイズすることも可能だ。

協力ミッションを始めるには

メイン メニューで [MISSIONS] を選択し、[MISSION MODE] 画面で [CO-OP MISSION] を選択する。

次に、[LOCAL]（1 台の Xbox 360 本体の分割画面でプレイ）、または [SYSTEM LINK]（ローカル エリア ネットワーク）のいずれかを選択すると、[MISSION SELECT] 画面が表示される。その先の手順はソロ ミッションと同じだ。ミッションと難易度の選択は、ゲームを開始したホスト プレイヤーが行う。

[MISSION SELECT] 画面に進む前に [Xbox Live] を選択し、オンライン マルチプレイヤー機能でチームメイトを検索することも可能だ。

装備とウェポン スロット

[INVENTORY] 画面は、ミッションを開始する直前のみアクセスできる。デフォルトで装備しているハンドガンは P9P だが、以前のミッションクリア時に装備していたウェポンからも選択できる。

使用可能なウェポンのスロットは 4 つだが、ウェポンの種類によっては、複数のスロットを必要とするものもある。たとえば、ハンドガンを装備するために必要なスロット数は 1 だが、スナイパーライフルやロケットランチャーを装備するには 3 スロットが必要となる。このルールは、ミッション モードでもコンバット アリーナでも同様だ。

1 スロット

P9P | Magsec | DY357 | サイコシスガン | バイブレード
ファルコン | ホーク | フラグ グレナード | フラッシュグレナード
マルチマイン

2 スロット

CMP 150 | コンバットシールド | FAC-16
UGL | ラップトップ | RCP90 | KSI-74
DEF-12 | スーパードラゴン | DW-P5

3 スロット

M60 | プラズマ ライフル
ショックウェーブ | ジャッカ
ロケットランチャー

1

2

3

4

ミッション モードでは、武器に加えてガジェットを携帯することができ、難易度によっては [INVENTORY] 画面で変更も可能だ。ガジェットは状況に応じて使い分ける必要があり、それぞれ用途も使用方法も異なる。このときのガジェットの選択によって、ミッション中のルートや選択肢も変化する。

また、ミッション中に入手したボディ アーマーは、ウェポン スロットの空き数に関係なく装着することができる。アーマーを装着すると、HP ゲージ周囲に白い外枠が表示され、敵の攻撃によるダメージが軽減される。ただし、アーマーを貫通するほどの強い攻撃は防ぐことができないので注意が必要だ。ソロ ミッションでは、ボディ アーマーを装着した敵は、保護された部位に受けるダメージのみが軽減されるが、コンバット アリーナでは、アーマーの種類にかかわらず、その効力は全身に及ぶ。

ゲーム画面

- HP ゲージ** ダメージを受けると減少する。落下、ガス、被弾、殴打などによるショックダメージは、時間の経過と共に徐々に回復する。アーマーを装着すると、ゲージ周囲に白い外枠が表示される。
- 弾薬ゲージ** 装備しているウェポンの総弾数とクリップ内の残弾数を示す。不意の銃撃戦に備え、リロードはタイミングを見計らって頻繁に行なおう。
- ウェポンの切り替え** 使用するウェポンを切り替えるときや、空き数以上のスロットを必要とする新しいウェポンを拾うときに表示される。新しい武器との交換時には、新しいウェポンと、代わりに手放すウェポンの両方が表示される。
- アクションインジケータ** 何らかのアクションが可能な場面で表示される。常に **A** ボタンで決定するが、アクションの種類は状況に応じて異なる（ドアを開ける、はしごを上る、カバー ポジションなど）。

レーダー

コンバット アリーナでのみ表示されるが、ミッション モードでレーダーを搭載したウェポンを装備している場合にも、例外的に表示される。緑の輝点は味方を、赤の輝点は敵（サイレンサーを装着していないウェポンを発射したときのみ表示される）を示す。三角の輝点は、自分よりも上または下の階層にいる敵を示す。



変わります あなたの ライフスタイル



日々のスケジュールや大切なデータの管理を行うデジタル アシスタント。もうすっかりおなじみですね。でも、あなたはまだ本当のデジタル アシスタントには出会っていないのです。d-PAL なら、100 年以上の連続使用に耐えうるほどの大量データが保存可能。メキシコのジャングルだろうと、ご自宅だろうと、ビデオ リンクが途切れることは絶対にありません。しかも、厚さわずか 0.5 mm のカードタイプ。d-PAL は、あなたの人生を永遠に変えてしまうでしょう。

- ・ 高解像度のプラズマ フレックス スクリーン
- ・ 網膜ニューロリンク フィラメントを採用したセキュリティ システム*
- ・ hiPad アクセス機能またはオプションのボイカル リンク コマンド搭載の PIMcom 2017 オペレーティング システム
- ・ lowDrop ビデオ デグラデーション技術による、ワールドワイドな通信アクセス**
- ・ セントラル アップロード機能を備えた 3TB オンカード ストレージ
- ・ オンライン デジタル アシスタント ヘルプ

* お近くのデータダイネ支店で所定の手術が必要です
** オプションのバーニリンク ヘッドセットが必要です



以下はデフォルト設定。コントローラーの設定は、メインメニューの [OPTIONS] から変更できる。



狙う / ズーム



ダイブ (Lスティックで方向を決定)



移動
(クリックでしゃがむ)



非武装モード [D-pad]
武器を手放す [D-pad]
ガジェットを使う [D-pad, D-pad]



Xbox
ガイドの
表示

Xbox ガイドで設定した各種設定は、個々のゲーム側から行なった設定より優先される場合があるため、[OPTIONS] メニューで変更した設定が有効にならない場合は、Xbox ガイドの設定と矛盾していないか確認してみよう。



ウェポンの発射
(ファーストモード /
LB 同時押しでサードモード)



ウェポンの発射
(セカンドモード)



ウェポンの
切り替え / 交換



リロード



グリップアタック



アクション
(アクション
インジケータの
アクション)



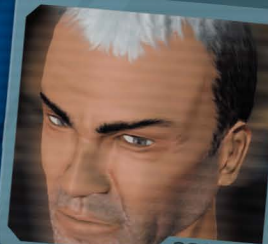
ポーズ /
ゲーム再開



視点の移動

ジャック ダーク

生年月日: 1969 年 4 月 28 日 血液型: A 型



96640-1

パーソナル データ: 海兵隊から警察官に転身するが、とある事情により退職を余儀なくされ、現在はバウンティハンターとして日々の生計を立てている。口数が少なく威圧的で、社交性には欠けるが、その豊富な経験と冷静な判断力から、リーダーとしての人望は厚い。

PAPER SECURE - 0112

ID 100020233
RETINAL CHECK
PASSED

CLEARANCE IS A2

DOCUMENT WILL
DISSOLVE IN:
2-H 32-M 3-SdataDyne
YOUR LIFE | OUR HANDSINTERNAL MEMO
CONFIDENTIAL

この3人は、かねてから我々が監視を続けている要注意人物だが、参考までに君にも彼らのデータを送付しておく。この連中は、どうやら我々の「極秘プロジェクト」の一部を暴こうとしているようだが、我々としてはもちろん、こんなつまらない賞金稼ぎどものせいで、せっかくのビッグチャンスをおぼろげにするつもりはない。もっと詳しい情報が必要なら、ホロカンファレンスをセッティングするから、ぜひ連絡してくれ。こちらでは、重要な計画が着々と進行している。おそらく君にとっても悪い話ではないはずだ。

ジョアンナ ダーク

生年月日: 2000 年 3 月 20 日 血液型: O 型



10035-2

パーソナル データ: ジャックダークの娘。まだトレーニング中の身ながらも、将来有望なバウンティハンターの卵。優れた反射神経と的確な判断能力を持つが、精神的にはいささか未熟なため、感情をコントロールしきれず、しばしば無謀な行動に走る。やや過保護気味の父親に対する反発からか、時おり親子間の衝突が見られる。

チャンドラ

生年月日: 1998 年 11 月 21 日 血液型: AB 型



01192-8

パーソナル データ: ダーク探偵社の第3のメンバー。詳細な経歴は不明。ジャックダークとの出会いは、ダークのデトロイト警察時代にまでさかのぼる。この有能な若手ハッカーが、なぜダークと手を組むに至ったかは謎だが、ダーク探偵社設立当初から、ミッションコーディネータとして重要な役割を果たしている。

Ex-rental Deathmatch holocausts!

Connect up to the main grid and play the pros! Fully working with only minor scorching. Safety protocols disabled!

ID#6652 - Voice only

ダーク探偵社

あらゆる調査 請け負います

安心/確実/迅速な

各種調査サービス

30年以上の実績を誇る経験豊かな元・警官チーム

4チャンネル ネット・ニューロリンク対応

海外出張調査 承ります

d-PAL および各種クレジット利用可

FREE CALL!

IDEX I.D.#2208 - DARK 01

Sports Almanacs for sale

all years available. Would suit youngster with an eye on the

Call I.D.9778 Outthere and ask for Marty

We love

基本アクション

いかなる現場でも優勢を保つためには、エージェントとして常時的確な状況判断が必要となる。特に銃撃戦では、周囲の環境を戦略的に活用しよう。



カバー

身を隠すのに適した物体や場所に近づくと、画面中央に【カバー】のアクションインジケータが表示される。**A** ボタンでカバーポジションの体勢を取り、**L**スティックで狙いを定め、**RT** で銃を発射する。カバーポジションをやめて元の体勢に戻るには、**A** ボタンをもう一度押す。

この操作方は、【OPTIONS】の【CONTROLS】画面で変更することも可能だ。

ダイブ

ダイブするには **L**スティックと **LB** を操作する。敵の攻撃から身をかわしやすくなるが、ダイブ中に銃弾が命中すると、より大きなダメージを受けてしまうので注意が必要だ。

照準 / ズーム

より正確に照準を定めるには、**L** を引き続けると照準モードが有効になる。移動スピードは落ちるが、ターゲットを狙いやすくなる。

また、スコープを装着できるウェポンでは、**L** の引き方でズームレベルを調節できる（ズームを最大にするには、トリガーを強く引く）。

両手持ち

ハンドガンとサブマシンガンなど、組み合わせによっては、ウェポンを2つまで同時に使用できる。ただし、両手に武器を持った場合、**L** も銃の発射に使用するため、照準モードが使用できなくなる。

グレナードとコンパクトシールドは、ハンドガンまたは SMG（サブマシンガン）との両手持ちが可能だが、この場合、ウェポンのセカンドモードは無効となる。武器の切り替えは、希望のウェポンが表示されるまで繰り返し **Y** ボタンを押す。

ウェポンを拾う

落ちているウェポンを入手するには、その上をただ通るだけで自動的に拾い上げる。すでに装備しているウェポンと同じ種類の場合は、自動的に弾薬のみを拾う。

ウェポン スロットに空きがない場合は、現在装備しているウェポンとの交換も可能だ。交換する場合は、入手したいウェポンの近くに立ち、**Y** ボタンを押して現在のウェポンを手放せば、それと引き換えに新しいウェポンを拾うことができる。


ウェポンを手放す

ウェポンの交換時だけでなく、方向パッドの **○** を押すことによって選択したウェポンを自ら手放すことができる。素手で戦っているチームメイトに自分のウェポンを渡す場合などに便利なアクションだ。


ウェポンを隠す

装備しているウェポンをしまい、非武装モードになることもできる。装備しているウェポンの重さは移動スピードにも影響するため、時と場合によっては、重い重火器を振り回すより、いったんしまったほうが効果的なこともある。ウェポンを隠すには、方向パッドの **○** を押す。


ウェポンを奪う

ウェポンを手にしていない状態（方向パッドの  を押す）で **RB** を押すと、相手のウェポンを奪うことができる。ウェポンを奪うには、ウェボンスロットに空きがある状態で、チャンスを見計らって敵の正面に立つ必要がある。

会話

ミッション中、非武装の民間人などに遭遇した場合は、武力ではなく会話で状況を好転させることが可能な場合もある。相手が会話に応じた場合は、方向パッド  で [だます]、[おどす]、または [甘える] の3つの選択肢の中から、状況に応じた対応を選択する。基本的に、相手が混乱している場合はだまし、怯えている場合はおどし、友好的な場合は甘えるのが効果的だ。うまくコミュニケーションが取れると、ミッションに有利な展開となるが、失敗した場合は、ほぼ確実に危険な状況を招くこととなる。

挑発

重要なバトルでは、戦闘中に相手が挑発してくる場合がある。この挑発に対して鋭く切り返せば、一時的に状況を有利に変えることができる。敵の挑発を受け、画面に方向パッド  のアイコンが表示されたら、任意の方向を素早く押そう。敵を混乱させたり、怒らせたりすることによって、反撃のチャンスを作ることができる。


ジャンプ

現在いる場所から1階層下へは、ほとんどダメージを受けずに飛び降りることができる。着地の衝撃で一時的に動作が鈍くなり、軽いショックダメージを受ける場合もあるが、すぐに回復する。ただし、ビルの屋上のような高い場所からのジャンプは、時として致命的なダメージを受けるので注意しよう。

タレット

ステージによっては、重火器が取り付けられたタレットをさまざまな場所で見える。タレットに取り付けられたウェポンは、そのまま使用すれば、弾薬が無限でリロードも必要ないという大きな利点があるが、タレットから取り外して装備した場合は、この利点を失うことになる。

はしご

はしごに近づくと、画面中央に [はしご] というアクションインジケータが表示される。**A** ボタンを押すと、装備しているウェポンをしまっってはしごに足をかけ、 スティックではしごを上り下りする。下りる際に **A** ボタンを押すと、素早く滑り降りることも可能だ。

ジップライン

ジップラインが使える場所に近づくと、画面中央に [ジップライン] のアクションインジケータが表示される。ジップラインを使用するには、そこで **A** ボタンを押せばいい。終端に近づくと、自動的に手を放して着地する。



ウェポン

セカンドモードを使用するには、**RB**を押して放す。

サードモードを使用するには、**RB**を押したまま**LT**を引く。

ハンドガン

P9P (両手持ち可能)

装弾数: 9 発

セカンドモード: サイレンサー

サードモード: フラッシュライト

スコープが標準装備されており、カスタマイズの自由度が高い。セカンドモードのサイレンサーを装着すれば、ステルスキル(音を立てずに敵を仕留めること)が、また、暗い場所ではフラッシュライトとしての使用が可能。



ファルコン (両手持ち可能)

装弾数: 18 発

セカンドモード: ファイアクラッカー

威力はそこそこだが、高い命中率を誇るプロ仕様の高速連射ウェポン。セカンドモードでは、フルクリップの全銃弾を連射できるため、敵のかく乱に効果的。



DY357 マグナム (両手持ち可能)

装弾数: 6 発

セカンドモード: おとり弾

ハンドガンの中では絶大な破壊力を持つこの6連発銃は、敵にとって大きな脅威となるだろう。セカンドモードでは、無音のおとり弾を発射し、時間差で爆発を起こすことができる。



MAGSEC 4 (両手持ち可能)

装弾数: 9 発

セカンドモード: リバウンド弾

最新鋭のミリタリーハンドガン。近距離のターゲットを仕留めるには最適。セカンドモードでは、弾丸に磁気を帯びさせることによって跳ね返りが増大し、うまく使いこなせば、コーナーでの射撃を効果的に行うことが可能になる。



サイコシスガン (両手持ち可能)

装弾数: 6 発

セカンドモード: サイコシス

バウンティハンターたちの間で人気が高いコンパクトなトランクライザーガン。高濃度の薬品が混入された銃弾で敵の判断力を鈍らせ、同士討ちを誘発させることができる。



重火器

M60

装弾数: 80 発

セカンドモード: 鉄びし

(3 発使用)

タレットにも装備されるベルト式の強力なウェポン。その破壊力は命中率の低さを補ってあまりある。セカンドモードの鉄びしは、敵の前進を阻んだり、ヴィークルを停止させたりする際に効果的だ。



プラズマライフル

装弾数: 40 発

セカンドモード: クローク

高温のプラズマエネルギーを使用したウェポン。セカンドモードのクロークを使用すると、エネルギーを転化させて光学迷彩効果を発動し、不可視状態になることができる。セルフリチャージなので弾薬切れの心配はないが、クローク機能を使用している場合はパワーの消耗が早いので注意が必要。移動しながらのクローク使用は、さらに消耗が激しくなる。



ロケットランチャー

装弾数: 4 発

セカンドモード: フライパイワイヤー

通常使用でも十分な破壊力を持つが、セカンドモードでは、さらにロケット弾をフライパイワイヤーでコントロール可能。フリップ式のターゲットファインダーを使用して、ロケット弾をターゲットまで誘導する。ただし、燃料がなくなる前に命中させる必要がある。



SMG (サブマシンガン)

DW-P5

装弾数: 24 発

セカンドモード: サイレンサー

サードモード: フラッシュライト

スコープが標準装備され、カスタマイズの自由度も高い。偵察ミッションでは、セカンドモードのサイレンサーが、そして暗い場所ではサードモードのフラッシュライトが重宝する。



UGL リベレイター (両手持ち可能)

装弾数: 24 発

セカンドモード: ブービートラップ

パワフルだが命中率は低い。「質より量」で勝負するタイプに好まれる。セカンドモードでは、敵の侵入を感知したら爆発するように起爆装置をセットし、センサー爆弾として使用可能。



CMP 150 (両手持ち可能)

装弾数: 24 発

セカンドモード: ホログラム

命中率が高く、高速射撃も可能なため、接近戦で絶大な威力を発揮する。セカンドモードのホログラムプロジェクターは、敵をおびき出して混乱させることができる。



RCP90

装弾数: 40 発

セカンドモード: リスクセンサー

サードモード: リプログラマー

驚異的な連射速度に加え、優れた追加機能を備えた多目的ウェポン。セカンドモードでは、敵の位置を正確に突きとめることができる。また、サードモードで狙いを定めて **A** ボタンを押すと、セントリーガンやマイン、監視カメラなど、各種電子機器のプログラムの変更が可能。



アサルトライフル

KSI-74

装弾数: 30 発 / 銃剣 X 1

セカンドモード: 銃剣

頑丈でパワフルなアサルトライフル。集中射撃で効果的なダメージを与えることができる。また、セカンドモードの銃剣を使用すれば、音を立てずに敵を倒すことが可能。



FAC-16

装弾数: 30 発 / グレネード X 2

セカンドモード: グレネード

サードモード: サイレンサー

スコープを標準装備した、狙いやすく使い勝手のいいミリタリーライフル。セカンドモードのグレネードは、発射後、物体と接触した瞬間に爆発する。また、サードモードでステルス攻撃も可能。



ス+バードラゴン

装弾数: 20 発 / グレネード X 6

セカンドモード: バウンドグレネード

サードモード: ナイトビジョン

スコープを装備した万能ウェポン。セカンドモードではグレネードランチャーに早変わりし、訓練を積みめば、壁や天井にグレネードを跳ね返らせてターゲットを破壊することも可能。



ラップトップ

装弾数: 30 発

セカンドモード: セントリーガン

コンパクトだが破壊力があり、驚異的な連射速度を誇る。ラップトップ PC を必要とする偵察エージェントには最適。セカンドモードでは、敵を感知して自動発砲するセントリーガンとしての使用が可能。Windows® 2020 を搭載。



近接武器

パイブレード

最大有効半径：2 メートル
セカンド モード：デフレクト

詳細な原理は不明の共振型ブレード。使いこなすには一定の技術を要するが、熟練すれば致命的なダメージを与えることが可能。セカンド モードではバリアを生成し、敵の放った弾丸を跳ね返して、ダメージを与えることができる。



DEF-12 ショットガン

装弾数：6 発
セカンド モード：レーダー スウィープ
サード モード：ミミック

市街地戦闘などの至近距離で絶大な威力を発揮する頼もしい存在。ファースト モードでは、プレイヤー自身や近くにいる味方を敵のレーダーに捕捉させないことが可能。セカンド モードでは、近くのターゲットの位置をすべて特定できるが、プレイヤー自身もレーダーに映ってしまうことになるので注意が必要。サード モードでは、敵のレーダーをかく乱し、味方として認識させることができる。



コンバットシールド(両手持ち可能)

ポリカーボネート層厚：0.250 インチ

敵のグリップ アタック攻撃に対しては 100% の防御が、小型武器による攻撃に対しては一定限度までの防御が可能。**L** を引いたままにすると、シールドを頭の高さまで持ち上げることができる。透明パネルの採用により、ウェポンとの両手持ち時でも攻撃態勢の維持が可能となった。



投てき

フラグ グレネード(両手持ち可能)

爆破半径：5 メートル
セカンド モード：両手持ち

爆発力の高い破砕性爆弾。投てき後、4 秒でヒューズが起動し爆発する。タイマーがゼロになるまで持ち続けてから投げると、衝撃手榴弾としても使用できる。セカンド モードで、ハンドガンや SMG などと両手持ちが可能。



マルチマイン

爆破半径：2 メートル
セカンド モード：リモート コントロール

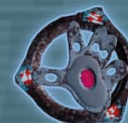
追手を食い止めるのに便利なマイン。敵が接近すると自動的に爆発する地雷として仕掛けることができる。セカンド モードの起爆装置を使用すれば、敵の進路に地雷のトラップを仕掛けることも可能。



ホーク

殺傷率(アーマーを装着していない場合)：100%
セカンド モード：シュラブネル シールド

まだ試作段階の風変わりなタングステン合金ブレード。敵をロックオンするには **L** を使う。小型化された反重力システムにより、長時間の飛行を実現。セカンド モードでは、周囲にフォース フィールドを作り出し、グレネードやロケット弾から身を守ることができる。



フラッシュグレネード(両手持ち可能)

有効半径：50 メートル
セカンド モード：両手持ち

すさまじい爆音と閃光と共に爆発し、敵の方向感覚が麻痺している間に、すばやく攻撃を加えることができる。ただし、味方を巻き添えにしないように注意が必要。セカンド モードで、ハンドガンまたは SMG との両手持ちが可能。



スナイパー

ジャッカル

装弾数：1 発

セカンドモード：EMP マーカー

角膜追跡ズームを搭載したワールド クラスのスナイパーライフル。一撃必殺の大型口径弾が特徴。セカンドモードのEMPを使用すると、敵のレーダーやその他の電子機器をかく乱し、レーダー付近のすべての敵の位置を特定できる。



ショックウェーブ

装弾数：30 発

セカンドモード：X レイ

存在自体が機密事項のパワフルなプロトタイプ。高密度エネルギー粒子を放出して敵を吹き飛ばす。セカンドモードのXレイスコープを使用すると、壁の向こう側にいる敵を確認することができる。ただし、オーバーヒートには注意が必要。



ガジェット

以下はミッション中に最もよく使用するガジェットだが、この他にもリバイブキット（協力ミッションやダークオブスで、倒された味方を復活させる）、カムスパイ（追跡システムや爆弾をリモートでコントロールする）、およびオーディオスコープ（音声分析装置を搭載した偵察機器）など、ステージごとに異なるガジェットが登場する。

ガジェットの使用成功率は、それぞれの操作方法をマスターすることにかかっている。ガジェットの操作は **Y** ボタンでいつでも終了できる。

データシーフ

コンピュータ システムへの侵入やドアロック解除に不可欠な、ハイテク スパイ必携のアイテム。



操作方法：カーソルが ICE リング上の青いブロックを通過するタイミングに合わせて **A** ボタンを押すことにより、複数のリングをクリアしていく。青いブロックをすべてクリアすれば、ハッキング完了だ

ロケットバス

昔ながらの旧式ロック用ピッキングツール。操作にはちょっとしたコツがあるが、習熟すれば非常に活用範囲の広い便利なガジェットだ。



操作方法：① スティックを操作して、各ピンの「スウィート スポット」を探し当てよう。ピッキングの進行状況は、コントローラーの振動をオンにしている場合はコントローラーが振動し、中心のサークルの色が変化しながら縮んでいくことで確認できる。緑のインジケータが表示されたら、ピッキング成功だ。

デモキット

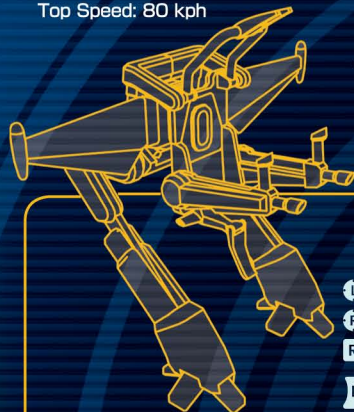
行く手を壁に阻まれたら、苦勞してドアを探すよりも、緊急時にはこの爆破キットが役に立つ。



操作方法：四角形を回転させて起点と終点を接続し、回路をつなぐ。① スティックで四角形を選択し、**A** ボタンで回転させる。それぞれの四角形の色が変化すればセット完了だ。

JETPAC

Top Speed: 80 kph



- ・歩行モードを標準装備した、最新鋭のパーソナル フライト デバイス (PFD)
- ・マシンガン 2 基と、空中および飛行中の射撃が可能なホバリング機能を搭載



- ⬆️ アクセル、ブレーキ、平行移動 (左 / 右)
- ⬇️ 方向移動 (左 / 右)、視点移動 (上 / 下)
- RB 離陸 / 着陸 (地上に接近した場合)
- LT 上昇 (放すと下降、引いたままでホバリング)
- A 乗る / 降りる

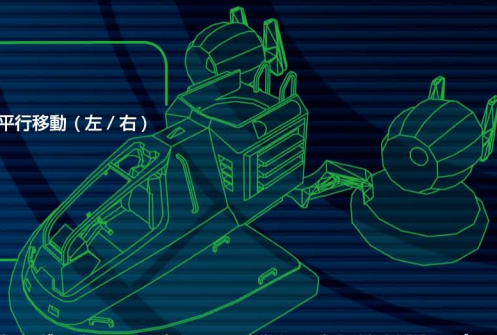
データダイネ社から、最新テクノロジーを駆使した
待望のパーソナル ヴィークルが登場！

HOVERCRAFT

Top Speed: 100 kph



- ⬆️ アクセル、ブレーキ、平行移動 (左 / 右)
- ⬇️ 回転 (左 / 右)
- A 乗る / 降りる



- ・ドライバー シートとガンナー シートに加え、サイドにも搭乗可能 (ただし、安全性については当社は責任を負いかねます)
- ・タレットには M60、プラズマライフル、またはロケットランチャーのいずれかを装備可能

コンバット アリーナ

コンバット アリーナでのマルチプレイヤー ゲームには、**[DEATHMATCH]** および **[DARK OPS]** の 2 種類がある。これらのマルチプレイ モードを開始するには、メイン メニューから **[COMBAT ARENA]** を選択し、続いて表示される **[CONNECTION MODE]** 画面で **[LOCAL]**、**[SYSTEM LINK]**、**[Xbox Live]** のいずれかを選択する。

ローカル

1 台の Xbox 360 本体で、BOT (コンピュータ プレイヤー) との個人対戦や、分割画面で最大 4 人 (プレイヤー同士または対 BOT) までのマルチプレイ対戦が可能です。

システム リンク

LAN を使用して複数の Xbox 360 本体を接続すれば、より大人数での対戦が実現します。4 分割画面での対戦も可能です。

Xbox Live® について

Xbox Live は、いつでも好きなときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲーム環境です*。

Xbox Live では、自分の名刺代わりになるゲーマーカードを作って、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます*。

さらに、Xbox Live マーケットプレイスを通じて、ゲームをより楽しくするさまざまなコンテンツをダウンロードできます*。

* 各ゲームにより対応機能は異なります。

Xbox Live を利用するために

Xbox Live を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox Live サービスにサインアップすることが必要です。

Xbox Live サービスや Xbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は <http://www.xbox.com/jp/> をご覧ください。


保護者による設定

保護者の方は、児童や青少年がプレイできるゲームや Xbox Live の各機能・サービスのご利用および制限について CERO 年齢区分などに基づき簡単に設定することができます。

詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および <http://www.xbox.com/jp/familysettings/> をご覧ください。

コンバット アリーナ

分割画面

プレイヤーは、各自コントローラーの  ボタンを押して参加する。最大 4 人まで同時にプレイが可能だ。各プレイヤーには、デフォルトのゲーマー プロフィールが割り当てられるが、Xbox ガイドから、ゲスト プレイヤーのプロフィールを選択することもできる。

ランキング対象ゲームと対象外ゲーム

ランキング対象の対戦では、対戦成績が継続的に記録されるが、変更可能な設定オプションは限定される。一方、ランキング対象外の対戦については、自由に各種ゲームオプションを設定できる。

ランキング

[LEADERBOARD] では、自分のゲーム データや実績を世界中のプレイヤーと比較することができる。初めはなかなか好成績をマークできなくても、経験を積み重ねれば、いつかきっとトップレベルのプレイヤーになれるはずだ。

チーム

ミッション モードに登場するキャラクターのいずれかを選択することによって、各チームごとにビジュアルを統一し、ゲーム オーナーが対戦するチームを選択する。同じキャラクターのチームを 2 つ作成することはできない。

クイック マッチとカスタム マッチ

クイック デス マッチ QUICK DEATHMATCH

最も手っ取り早く **デスマッチ** ロビーにアクセスする方法。接続速度などの各種条件によって、最適なロビーへの移動が可能。

クイック ダーク オブス QUICK DARK OPS

クイック デスマッチと同様、**ダークオブス** ロビーに簡単にアクセスできる。

カスタム マッチ CUSTOM MATCH

選択した時点で参加可能なロビーの一覧が表示され、その中から参加するロビーをプレイヤー自身が自由に選択する。**カスタム マッチ** の検索ページでオプションを変更すると、検索結果をより絞り込むことができる。



デスマッチ

デスマッチはデータダイネ社によって開発されたオリジナル ゲームだ。プレイヤーは、いくつかのカテゴリーに分けられた各種ウェポンの中から任意のカテゴリーを選択し、バーチャル アリーナで対戦する。このゲームは世界中で人気を博しており、上位にランクインしたプレイヤーは、人々の賞賛の的となるだろう。デスマッチは、他のランキング対象ゲームのような制約はなく、BOT を交えての対戦も可能だ。

キルカウント

個人戦。最も多くの敵を倒したプレイヤーが勝者となる。

チーム キルカウント

チーム対戦。最も多くの敵を倒したチームが勝者となる。

キャプチャーザフラッグ (CTF)

チーム対戦。敵陣からフラッグを奪い、自陣に運んでスコアを競う。最も多くのフラッグを奪ったチームが勝者となる。

テリトリー ゲイン (領土争奪)

チーム対戦。マップ上に散在するテリトリーを確保し、一定時間そこを支配することでスコアを獲得する。最も多くのテリトリーを支配したチームが勝者となる。

ダークオブス

ダークオブスは、ラウンド形式のマルチプレイヤー ゲームだ。デスマッチと比べると、スピードよりも戦術が重視される。プレイヤーは各ラウンドの開始時に、所持しているキャッシュでウェポンを購入する。キャッシュは、敵を倒し、タスクをクリアすることで獲得できる。

エラディケーション (せん滅)

チーム対戦。最後まで生き残ったメンバーのチームが勝者となる。

オンスロート (猛攻撃)

チーム対戦。ベースを守る守備チームは、各プレイヤーがライフを1つだけ持ち、通常どおりウェポンを購入できる。その他の攻撃チームは、基本的なウェポンしか所持できないが、ライフは無限にある。ベースを防衛しながら最後まで生き残ったチームが勝者となる。

インフェクション (感染)

個人戦。プレイヤーは、ランダムに感染者と非感染者に分かれる。ほとんどのプレイヤーは非感染者としてスタートし、ライフを失ったプレイヤーが感染者となる。感染しないまま最後まで生き残ったプレイヤーのみがポイントを獲得でき、感染したプレイヤーは、敵をすべて倒した場合のみポイントを獲得できる。最も多くのポイントを獲得したプレイヤーが勝者となる。

サボタージュ (破壊工作)

チーム対戦。敵のターゲットを破壊するゲーム。敵陣により大きなダメージを与えたチームが勝者となる。

カスタマイズ

ベーシック

ゲームをカスタマイズするための基本的なオプションには、ウェポンの設定、マップの変更、プレイ時間の調節などがある。カスタマイズの自由度は、ランキング対象のゲームとランキング対象外のゲームとは異なり、ランキング対象のゲームでは変更可能な設定が限定される。

ゲーム設定をカスタマイズする場合は、ゲームタイプごとにデフォルト設定が異なるので注意が必要だ。デフォルト設定は、それぞれのゲームの特徴を十分に味わえるよう調整されているが、もちろん必要に応じて自由に変更することも可能だ。ただし、ゲームによって各種設定の効果は異なるので注意しよう。

アドバンス

アドバンス オプション
[ADVANCED OPTIONS] は、主にランキング対象外の対戦で有効だ。この設定は、倒された場合にプレイヤーが復活するペースや、BOT の参加、特定のヴィークルやウェポンの使用制限、またダークオブスで各プレイヤーに割り当てるキャッシュの金額など、各種オプションを細かく調整できる。

コンパクト アリーナでの対戦プレイにある程度慣れてきたら、これらのオプションを駆使して、戦場を自由にカスタマイズしてみよう。

終わりに

講釈はここまで。あとは諸君の心の準備だけだ。デスマッチの素晴らしさを、言葉で言い表すことなど不可能だろう。その世界を自ら体感して、初めて理解できるものなのだから。このマニュアルを閉じたその瞬間から、諸君のバトルが始まる。さあ、今すぐデスマッチゲームの世界へ飛び込み、思う存分戦い抜くがいい。

データイン社
すべての命 | 我が社と共に

PERFECT DARK ZERO TEAM

Lead Designer & Project Manager
Chris Tilston

Producers
Richard Cousins
Lee Schuneman

Lead Software Engineer
Kieran Connell

Lead Background Artist
Sam Jones

Lead Animation
Jon Mummary

Lead Prop Artist
John Doyle

Lead Concept Artist
Will Overton

Lead Character Artist
Kevin Bayliss

Design, Story & Script
Dale Murchie

Multiplayer Design
Duncan Botwood

Assistant Designer
Ross Bullimore
Vehicles & Editor
Stewart Needham

Game Engine, Physics & Optimisation Lead
David Thomas

Renderer & Special Effects
Cliff Ramshaw

AI & Character System
Lee Hutchinson

Mini-Games, Multiplayer & Cut-Scenes
Jens Restemeier

Networking
Mark Edmonds

Multiplayer
Dave Herod

Player Control & Animation
Nicholas Makin

Weapons & Additional HUD
Laurie Cheers

Audio & Localisation
James Lawrence

AI, Level Setup & Bosses
Rod Boyd

Effects
Bjorn Madsen

Co-op
Ian Bolton

Additional AI & Bosses
Adam Kitching

Interface & HUD
Gareth Lough

Additional Programming
Michael Evans

Bots
Kieran D' Archambaud

Additional Programming
Mike Vine
Chris Pigas
Tom Berry

Software Testing
Tom Hill

Characters
Ryo Agarie
Sergey Rakhmanov
Donnchadh Murphy

Backgrounds
Damian Sparkes
Keith Rabbette
Ross Bury
Gareth Cook
Chris Woods
David Buttress
Neill Harrison
Gavin Flint

Props
Jason Baggett
Jim Ellis

Animators
Gary Talbot
Matt Lewis
Daniel Carey

Additional Animation
Diarmuid Donohoe

Motion Capture
Jon Mummary
Gary Talbot
Dan Carey
Estelle Ellis
Doug Crouch

Additional Concept Art
Phil Jackson

Additional Art
Stefan David Von
Franquemont
Andy Betts
Giorgio Grecu
Richard Morrall

Music
David Clynick

Sound FX
Jamie Hughes

Additional SFX & Surround
Mixing
Martin Penny
Dave Clynick

Art Support
Rhett Bennett
Aaron Fox
Christian Holton
Chuck Furlong
Michael Dean

Head of Software R&D
Richard Gale

PDZ R&D Direct
Kostas Anagnostou

Software R&D Leads
Jim Horth
Tom Grove

Software R&D Team
Andrew Grieve
Ben Miller
Claude Marais
David Meen

Eike Umlauf
Nicola Bhalerao
Nikolay Stefanov
Paul Mikel
Simona Tassinari
Stuart Hill
Tom Kuhn
Urban Lassi

Localization Production
Andy Wilson

Manual Content
Leigh Loveday
Dale Murchie
Will Overton
Duncan Botwood

Additional Promo Material
Jon Severn
Peter Hentze

Rare Management
Chris Stampar
Stephen Stampar
Simon Farmer
Lee Schuneman
Lee Musgrave
Mark Betteridge
Gregg Mayles

Rare Hardware & Support
Pete Cox
Doug Crouch
Mark Green

Head of Rare Test
Huw Ward

PDZ Test Lead
Luke Munton

Rare Test Team
David Wong
Gareth Stevenson
Liam Davey
Gary Phelps
Anthony Salway
Hinesh Patel
Scott MacDowall
Christian Leach
Simon Chang
Matthew Smalley

Volt Europe
Richard Edmondson
Laura Fox

VMC
Kieron Clarke
Andy Wetherell

Lead Tester
John Davies

Testers
Simon Kemp
Sultan Ul Haq
Andy Davies
Dave Hopley
Anthony Abruzzi
Simon Holmes
Michael Biggs
Steve Faulkner
Jason Leckie
Mike Barrett
Tom Longdon
Jagdish Sandhu
Sean Dudley
Mike Bunning
Matthew Feeney

Draw Stevens
Asim Ahmed
Keith Turner
Kelvin Moore
Andrew Preston
Paul Michael
Carl Mitchell
Daniel Coles
Edwin Davies
Steven Murphy
Nick Brooker Jones
Tim Williams
Matt Parker

Outsource Media
Voice Director
Mark Estdale

Engineer
Jeremy Taylor

Post Production
Dean Gregory
Trevor Bent
James Lynch

Voice Talent - English
Laurence Bouvard
Joanna Dark
Jo Wyatt-Chandra
John Guerassio-Jack Dark
John Kay Steel-Carrington
Togo Igawa-Zhang Li
Naoko Mori-Mai Hem
Kristopher Milnes-Jonathan Steinberg
Martin T Sherman-Killian
John Guerassio-Zeigler
Don McCorkindale-Dr. Carol
Glen Wraga-Brother Clay
Dan Russell-Brother Virgil
Steve Hope Wynne-Father
Jay Benedict
Dan Russell
Rupert Farley
Ian Porter
Doug Cockle
Kayvan Novak
Brad Lavelle
Quarie Marshall
John Kay Steel
Eveline Novakovic
Duncan Botwood
Steve Malpass
Jamie Hughes
Estelle Ellis
Ben Cullum
John Silke
Rare Testing All Male
Voice Choir

Field Recording
Steve Burke
Jamie Hughes
Matthew Lee Johnston
Jerry Schroeder
Tawn Perkowski

Microsoft

Producer

Chris Kimmell

Executive Producer

Jim Veevaert

Program Management

Jennifer Christensen
Earnest Yuen

Test Lead

Rick Lookyeary

Test Manager

Tom Arnold

Testers

Chris Hind
Chris Liu
Dan Tunnell
David Gasca
Karie Daniel
Matt Shimabuku
Michael Forgey
Mike Vargas
Adam Johnson*
Benjamin Haynes*
Brian Fissell*
Brian McGee*
Chad Hakeman*
Chris James*
Christian Klepac*
Christopher Glyco*
Damian Smolko*
Dan Ballmer*
Dan Nations*
David Hayes*
David Peterson*
Eric Anderson*
Eric Brown*
Evan Lewis*
Federico Johnson*
Graham Weatherly*
Jake Gilbar*
Jason Bowen*
Jeff Guy*
Jeremy Frazier*
Jeremy Jansen*
Jessica Bourne*
Joe Arconti*
Joel Straight*
Jonathan Courney*
Josh Merker*
Justin Crabtree*
Justin Towle*
Kristen Linstead*
Luis Delgado-Eberhardt*
Matthew Dobervich*
Michael Garrity*
Michael Gombasy*
Mike Metully*
Nat Schwartz*
Nathan Schneider*
Paul Kilanowski*
Peter Carrier*

Robert Shinolt*
Robert Ulrich*
Robert West*
Rodney Lo*
Ryan Scott*
Scott Miller-SDET*
Scott Mizzi-Gili*
Silas Ray*
Ted Lockwood*
Thomas Elliott*
Timothy Christensen*
Tim Morel*
Trevor Homer*
Brian Fetty*
Brian Noonan*
Greg Hanefeld*
Joe Ezell*
Joel Jackson*
John Thomas*
Matthew Germann*
Theodore Lankford*

Global Product Manager

John Dongelmans

Group Product Manager

Peter Kingsley

Lead Marketing Manager

Justin Kirby

Public Relations Manager

Jen Martin

Software

Development Lead

Jeff Spradling

Software

Development Engineers

Phil Bergman
Dan Weisman
Glenn Doren

User Research Engineer

David Quiroz

User Experience

Keith Cirillo
Beth Demetrescu

Packaging Engineer

Duane Colbert

Print Design Lead

Dana Ludwig

Story Consultants

Marc Guggenheim
Eric Trautmann

Localization

Virginia Spencer
The Loc Teams in
Ireland, Japan, Korea,
and Taiwan

Business

Jim Hawk
Tim Stuart

Licensing

Eric Trautmann
Nancy Figatner
Alison Stroll
Sandy Ting

Web Site

Dave Pierot
John Peoples
Jason Carl
Jason GrafPerfect Dark
Zero Japan
Team

Group Manager

Shinji Komiyama

Product Manager

Fumihiko Yamauchi

Program Manager

Asako Kido

Lead Software Design

Engineer Yutaka Hasegawa

User Experience

Yuki Harima

Test Manager

Hiroyasu Mimura

Lead Software Test

Engineer Junya Chiba

Software Test Engineer

Masao Okamoto
Takehiro Kuga

Test Assistant

Toshihiko Nishimoto
Takeshi Furukawa

Package

Fumio Yanagida

Special Thanks

Atsushi Uno
Takashi Kogure
Atsushi Hori
Miho Takeda
Takeshi Asai

SDL Japan K.K.

Project Manager

Mai Kajikawa

Linguistic Specialist

Tomoko Kometani

DTP Specialist

Yousuke Okabe

Glovision Inc.

Director

Asami Shimaguchi

Coordinator

Seichi Kawashima
Kenichi Tasaka

Translator

Kou Igarashi
Miho Sakai
Masumi Hayashi
Chie Kamoi

Studio Mausui

Director

Hiromi Mase

Japanese Voice
CastsJoanna Dark
Yumiko Shaku

Chandra

Atsuko Yuya

Jack Dark

Fumihiko Tachiki

Carrington

Cha Fu Rin

Zhang Li

Masaharu Sato

Mai Hem

Yu Asakawa

Jonathan Steinberg

Toshiyuki Morikawa

Killian

Wataru Takagi

Zeigler

Shuhei Sakaguchi

Dr. Carroll

Tomomichi Nishimura

Brother Clay

Hajime Iijima

Brother Virgil

Daisuke Ono

Announcer

Hideo Ishikawa

Takahiro Yoshino,
Atsushi Imaruoka,
Hajime Iijima,
Shinshou Fukumatsu,
Masayuki Kato,
Fyusaku Chijiwa,
Hirotugu Hiwatari,
Hideo Watanabe,
Yuichi Ishigami,
Eriko Kigawa,
Yasumichi Kushida

サポート情報

■ お問い合わせ先

マイクロソフト株式会社

Xbox カスタマー サポート 0120-220-340

お使いの電話によってはご利用できない場合があります。

詳細は次の URL をご覧ください。

<http://www.xbox.com/jp/support/>

ご購入いただいたゲームが本取扱説明書にある通り機能しない場合は、上記にあるお問い合わせ先までご連絡ください。なお、ゲーム内容や攻略法に関するお問い合わせはご遠慮ください。
受付時間 10:00 ~ 18:00 (日祝祭日を除く)

■ 聴覚や言語に障害がある方のための専用お問い合わせ窓口

聴覚や言語などに障害をお持ちで、電話での会話が困難な方のために、ファックスでお問い合わせを受け付けております。

ファックス番号: 0570 - 000 - 560

※ この窓口は、聴覚や言語などに障害をお持ちの方の専用窓口です。障害をお持ちで電話での会話が困難な方以外からのファックスは受付できませんので、ご理解とご協力の程よろしく願いたします。

■ ご注意

1. 安全のために本製品をご使用になる前に必ず取扱説明書をお読みください。
2. 本製品は「NTSC-J」が記載されている日本国内仕様の Xbox 360 本体のみでお使いいただけます。
3. 許諾を得ずに、複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。
4. 本製品に含まれる取扱説明書の一部または全部を無断で使用、複製することはできません。
5. 本製品の仕様、および取扱説明書に記載されている事柄は、将来予告なしに変更されることがあります。マイクロソフトは、この取扱説明書に記載される内容に関し、特許、特許申請、商標、著作権、またはその他の無体財産権を有する場合があります。この取扱説明書は、マイクロソフトの書面による明示的な許諾がある場合を除き、これらの特許、商標、著作権またはその他の無体財産権に関する権利をお客様に許諾するものではありません。

DynaFont は、DynaLab Inc. の登録商標または商標です。

ここに記載された情報 (URL、インターネット・ウェブサイト関連を含む) は予告なく変更されることがあります。時に断りのない限り、ここに記載された企業、団体、商品、ドメイン名、Eメールアドレス、ロゴ、人物、場所、出来事はフィクションであり、実在のいかなる企業、団体、商品、ドメイン名、Eメールアドレス、ロゴ、人物、場所、出来事とは一切関係ありません。また、それらを意図したり推測させるものではありません。目的の如何に関わらずマイクロソフトコーポレーションの書面による承諾の無い限り、著作権法で保護された権利を制限することなく、いかなる部分も複製、検索システムへの保存及び紹介、並びにいかなる種類や手段による伝達 (電子的、版下作成、コピー複写、録画その他) をしてはいけません。

© & ® 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft, Microsoft Game Studios ロゴ, Joanna Dark, Perfect Dark, Perfect Dark Zero, Rare, Rare ロゴ, Windows, Xbox, Xbox ロゴ, Xbox 360, Xbox 360 ロゴ, Xbox Live, Xbox Live ロゴは、米国 Microsoft Corporation または Rare Limited の米国およびその他の国における登録商標または商標です。Rare Limited is a subsidiary of Microsoft Corporation.



Uses Bink Video. © Copyright 1997-2005 by RAD Game Tools, Inc.



Manufactured under license from Dolby Laboratories.

www.sumthing.com. Soundtrack available on Sumthing Distribution.

Voice recording by Outsourc Media Ltd.

Music written and performed by Dave Clynick. Produced and mixed by Andy Gray and Dave Clynick at Strongroom Studios, London. Engineered by Andy Gray. Additional Pro Tools editing and refreshments Ian Dowling. Music mastered by Tim Young at Metropolis, London.

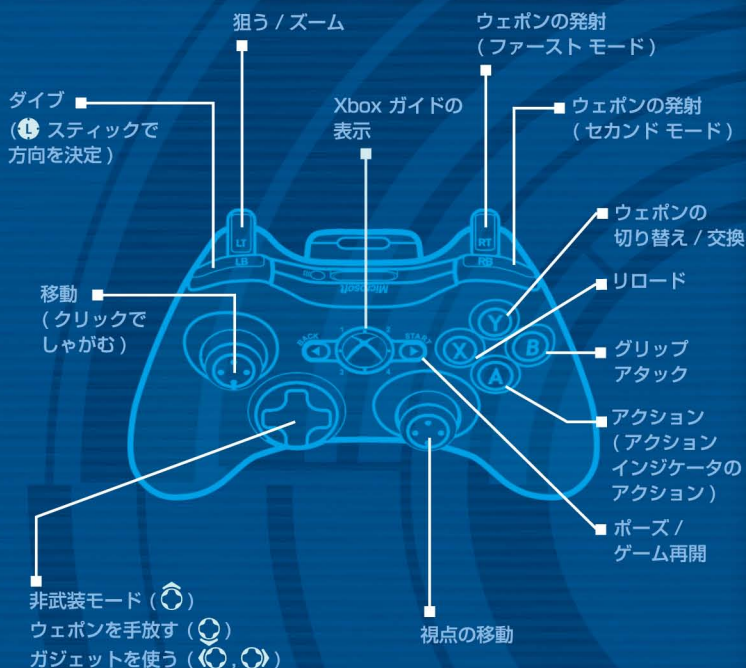
"Glitter Girl (Evil Side)" and "Pearl Necklace" performed by MorissonPoe, words by Jean Morisson, Music by MorissonPoe, courtesy of Ethology / Sidecar Records. Copyright 2005 In Delirium Publishing. All rights reserved. Used by permission.

"Limelight" performed by Kepl and Kat, written by Jeff Steinmetz and Katrina Steinmetz, Urge Productions. www.urgeproductions.com All rights reserved. Used by Permission.

その他、記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。落丁、乱丁はお取り替えいたします。

Printed in Singapore

TIME FOR ACTION!



1005 Part No. X11-55871



Microsoft
game studios